Dicionário Narrativo

Criando histórias de forma descomplicada

Esta obra visa contemplar de forma instrutiva e didática os conceitos apresentados na série "Dicionário Narrativo", apresentada pelo Canal Meros Menestréis. Com a finalidade de puta que pariu, isso aqui tá muito chato...

Então, a gente tá querendo aproveitar a série de vídeos do **Dicionário Narrativo** que sai toda semana no nosso canal para criar esse ebook aqui. Toda semana, ele vai se adaptando, atualizado e configurado para ter o conteúdo do último vídeo também. Vai ser fácil? Certeza que não, mas se fosse para ser fácil a gente apostava quanto tempo o governo atual fica sem fazer merda, né?

Dependendo de quando estiver lendo isso aqui, você pode saber disso ou não, mas a nossa série é dividida em cinco áreas principais. E aqui também vai ficar separadinho desse jeito. Os conceitos mais básicos de uma história, estruturas narrativas comuns, conceitos mais abstratos, técnicas de como escrever, e questões da vida real que podem ser aplicadas na história.

Na próxima página, vocês vão ver um sumário com todas as informações do que vai ter em qual página. Só clicar se quiser ir direto para lá. E confere o vídeo, hein?

Agora é só escrever...

EDITORA

MEROS M MENESTREIS

SUMÁRIO

Conceitos Base

Gênero 5
Demografia 7
Tropos e Clichês 9
Tipos de Personagens 11
Suspensão de Descrença 13

Estruturas Narrativas

Estrutura de 3 Atos 16
Jornada do Herói 18
Kishotenketsu 25
Jornada da Heroína 27
Estrutura Quinária 33
Beat 37

Conceitos Narrativos

Subtexto 43

Conceitos

Base

Muita gente acredita que pra se escrever uma história é necessário só um pedaço de papel, um lápis e uma ideia. Apesar disso não estar de todo errado, para se escrever, precisa-se de muito mais do que isso. Pensar em todo o contexto da história, entender sobre como a trama vai funcionar e fazer toda a parte de planejamento antes mesmo de começar a escrever.

Quem começa agora nesse mundo de escrita, ignora tudo isso porque é um trabalho gigantesco que no fim das contas não será mostrado. Mas o que não vem a mente é que na verdade todo esse trabalho será recompensado de outras formas.

E não só pensar em questões da história, mas também sobre o publico alvo, entender como funcionam os clichês, os tipos de personagens que existem dentro de uma história e como funciona questões básicas da narrativa como a imersão.

Se a pesquisa e a preparação da estrutura funciona como passo 1 de como contar sua história, aqui, nos Conceitos Base, você verá o passo 0. Esses conceitos são coisas que precisam ser entendidas antes de começar a pensar sequer na trama. Vão te ajudar a pensar melhor e ter um norte pro tipo de história que você pode vir a criar, além de um tópico que, apesar de voltado especificamente pra mangás, pode ser usado em qualquer mídia. Então, boa leitura e bora lá.

Gênero

O gênero narrativo é a forma da estrutura e da formatação do texto feita para causar uma sensação ao leitor. Então, as histórias passam ideias e sentimentos, para isso elas usam o tom que dão para suas cenas, assim conseguimos distinguir com clareza quando uma história está tentando gerar suspense ou alegria. Sendo específico, o "tom" é toda a seleção de palavras, trilha sonora, enquadramentos e descrições, que juntas servem para criar uma ideia, normalmente de um sentimento.

Os primeiros registros dessas categorizações de gêneros narrativos datam da Grécia Antiga, nos teatros, mas neste caso as peças só poderiam ter dois gêneros; a comédia ou a tragédia. Enquanto as comédias se tratavam de narrativas com humor, críticas e sátiras, já a tragédia era sobre narrativas mais humanas e heroicas, sendo o herói escolhido por um destino e enfrentando-o.

Exemplo:

A maioria das séries tem um tom de piada, com risadas no fundo e trapalhadas. Em chaves presenciamos uma das cenas mais tristes da TV brasileira. Todos da vila vão para Acapulco e o Chaves é deixado para trás, e com uma música que marcou gerações, nosso protagonista que costumava ser tão alegre e animado, estava triste. Concluímos que na mesma série podemos ter vários tipos de gêneros narrativos.

A separação destes gêneros surgiu com a popularização da literatura e da necessidade de separar as obras em categorias, facilitando a busca. Por exemplo, um leitor de O Drácula não teria uma forma de procurar outras obras com temáticas, tom e narrativa parecida com a desta obra, se não fosse por estas categorias de gêneros. Juntando todas as obras que tratam de horrores em uma categoria única, nasce o terror como um gênero. Desta forma o leitor de O Drácula pode acabar conhecendo Frankenstein ou qualquer outra obra semelhante.

Gênero

Comédia

É o gênero que visa o uso do humor dentro da narrativa, usando de piadas ou situações absurdas o suficiente para serem engraçadas.

Exemplos: As Branquelas, Meninas Malvadas, Borat, Todo Mundo em Pânico e todos estrelados pelo Adam Sandler.

Terror ou horror

É o gênero que busca o uso de medos e acontecimentos sobrenaturais para causar a movimentação da trama, usando as paranoias humanas para gerar medo ou desconforto.

Exemplos: Atividade Paranormal, O Grito, Sexta-feira 13, Invocação do Mal, etc.

Romance

Podem ser definidos como aqueles cujo enredo se desenvolve em torno de um envolvimento amoroso entre os protagonistas. Um dos pré-requisitos do gênero é de que o filme tenha um "final feliz"; contudo, alguns filmes com final triste também podem ser considerados filmes do gênero romântico.

Exemplos: Como Eu Era Antes de Você, Simplesmente Acontece, (500) Dias com Ela, etc.

Ação

É o gênero que mostra grandes acontecimentos de impacto de protagonistas do bem contra antagonistas do mal, que resolvem suas disputas com o uso de força, como 5 pessoas se enfrentando ao mesmo tempo ou pessoas pulando prédios com um carro, ele usa esses acontecimentos grandiosos e a preocupação para lhe deixar receoso com as consequências daquilo.

Exemplos: Mad Max, Matrix, Duro de Matar e qualquer filme de super-herói.

Documentário

A via de regra é algo não-ficcional , que se caracteriza principalmente pelo compromisso da exploração da realidade. Isto não significa que represente a realidade tal como ela é.

Exemplos: História de Deus, Cosmos, Democracia em Vertigem, etc.

Demografia

No mercado de quadrinhos japoneses, existem várias revistas com as mais diversas histórias. Elas são lançadas periodicamente, podendo ser semanal ou mensal. Nessa revista, pode ter o capítulo inicial de um mangá, o capítulo 256 de outro e o 2040 de One Piece, porque esse nunca acaba.

Mas, colocar obras tão distintas na mesma revista pode acabar dando muita popularidade pra uns enquanto outros ficam jogados a escanteio. Então, cada revista tem seu público-alvo selecionado, é o que chamamos de demografia. Isso não quer dizer que outras pessoas que não fazem parte desse grupo não possam ler o mangá, apenas quer dizer que o público alvo deles é outro. Todos podem curtir Shazam, mas o público que ele mira é o infantil.

As 5 demografias mais comuns

Nome	Público-alvo	Exemplos
Kodomo	Mangás voltados para crianças	Pokémon, Doraemon, Yo-kai Watch, etc
Shonen	Mangás voltados para garotos entre 12 e 18 anos	Dragon Ball, Inuyasha, CDZ, Naruto, Bleach, etc
Shoujo	Mangás voltados para garotas entre 12 e 18 anos	Akatsuki no Yona, Tomie, Sakura Card Captors, Fruits Basket, etc
Seinen	Mangás voltados para garotos com mais de 18 anos	Vagabond, Lobo Solitário, O Marido do Meu Irmão, etc
Josei	Mangás voltados para garotas com mais de 18 anos	Wotakoi, Honey & Clover, Paradise Kiss, etc

Demografia

Um dos maiores problemas é que muitas pessoas confundem demografia com gênero. Conforme as fórmulas de cada demografia foram se popularizando, acabaram sendo criados clichês para cada área. Shonen é de porrada e Shoujo de romance, são alguns dos exemplos. Mas, como estamos falando apenas do público-alvo, vale a pena ressaltar que Gênero não é demografia. Qualquer gênero vale para qualquer demografia, tendo no máximo, ligeiras alterações por conta da faixa etária, como a nossa classificação indicativa mesmo.

Para saber a demografia de uma obra, é simples, é a mesma da revista que ele foi publicado. Se a revista é Josei, o mangá também é Josei, e o mesmo vale para todos os outros casos. Como aqui no Brasil não temos revistas assim, esse conceito acaba sendo muito mais teórico do que prático, mas ainda é importante entender para criar seu mangá.

As demografias não significam necessariamente gênero, veja a seguir algumas obras para exemplificar:

- Nana, lançado aqui pela JBC - Um mangá que trabalha relações adultas, vícios, gravidez e diversos assuntos maduros - Publicado na Shojo Beat, portanto Shoujo.
- Fragmentos do Horror, lançado aqui pela Darkside - Uma coletânea de histórias de terror escritas por Junji Ito - Publicado na Nemuki Magazine, portanto Shoujo.
- Nisekoi, lançado aqui pela Panini - Uma obra completamente voltada para o romance, em busca da pessoa ideal com lembranças do passado - Publicado na Jump NEXT!, portanto Shonen.
- Akatsuki no Yona - Uma princesa que precisou fugir de seu reino e agora precisa lutar para recuperá-lo enquanto encontra seu destino - Publicado na Hana to Yume, Shoujo
- Hataraki Man - Uma mulher que trabalha o triplo do que é aconselhável e que, apesar de ser bem sucedida profissionalmente, busca um romance em sua vida – Seinen

Tropos e Clichês

- [x] Um grupo de aventureiros composto por 5 pessoas
- [x] Uma garota que sobrevive a um filme de terror
- [x] Um vilão que antes de destruir todo o mundo começa seu grande discurso.

Parecem situações tão comuns em várias histórias, não?

Falar de tropo é complicado, pois basicamente tudo é tropo. Ele é um dispositivo narrativo. E se prestar atenção, tudo pode se encaixar aqui. "O mundo está acabando" é um dispositivo narrativo, portanto, um tropo. Um discurso de um vilão também pode ser considerado. Até o próprio conceito de protagonista é um tropo.

E por ser algo abrangente, é completamente impossível cobrir todos, pois são muitos mesmo. Até se você pegar um conceito e alterar as expectativas deles, também é um tropo. Mas aqui, queremos deixar claro que uma história precisa de tropos e que, acima de tudo, tropos não são ruins.

Um autor quando começa a querer escrever, busca sempre fazer algo original, único, incrível e tudo mais e com isso, quando entende que tropos são padrões dentro da narrativa, busca fugir de cada um deles. Porém, não importa o quanto você fuja, sempre vai reproduzir algum tropo. E não tem problema nisso. Não há conotação negativa nos tropos.

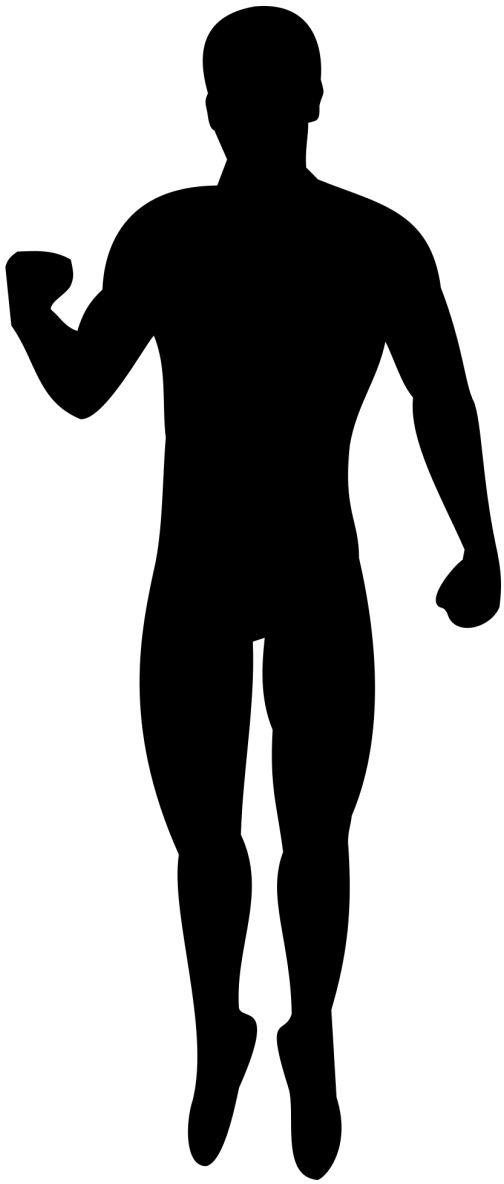
Os tropos são figuras que podem te ajudar a contar melhor a história, tudo depende da forma com a qual você a utilize. E é justamente sobre a forma de utilização que a gente acaba entrando na segunda parte.

Tropos e Clichês

Mas, o que acontece quando um tropo é saturado, usado constantemente a ponto de ficar apenas previsível e sem força?

Nesse ponto, ele se torna um clichê. E diferente de um tropo, um clichê neste contexto, tem uma conotação bem negativa. Enquanto o tropo é uma ferramenta para te ajudar a contar uma história, um clichê faz com que sua história perca o impacto.

Um vilão discursando é um tropo. Ele pode ter acabado de matar a mestra do personagem principal e estar comentando sobre sua vitória. Isso pode não ser um clichê por conta do contexto, causando uma carga dramática.



Assim como "O Escolhido" também é um tropo. Mas, e se trabalharmos ele de uma outra forma? Colocando ele como alguém que aceitou ganhar todo o poder, mas pra fazer o mal? É uma possível abordagem.

No fim das contas, tudo é um grande depende, até porque, não há como bater o martelo sobre o que está saturado e o que não está. Na dúvida, busque padrões para escrever seus personagens e os eventos da história, mas sem apelar pra cenas que visualmente são idênticas a muitas outras histórias.

Tipos de Personagens

Apesar de uma boa história precisa ter uma trama e o tema bem definidos, o que prende os leitores muitas vezes são os personagens. Como fazer personagens perfeitos é algo que ainda não tem resposta, mas entender as funções de cada um deles na narrativa pode ser um início.

Um personagem pode ser classificado principalmente em 5 categorias. Essa regra não é fixa, assim como muitas coisas de narrativa, mas é bom ter essa noção para quando for criar sua história.

Protagonista

Começando pelo astro principal, o Protagonista!

Ele é a peça chave, o ponto de foco de tudo e a pessoa que mais afeta a história, seja direta ou indiretamente. Ele não precisa necessariamente ser ativo com suas ações, pelo contrário, podemos ver que a grande maioria dos protagonistas, apenas reagem ao que acontece em sua vida, sendo pró-ativos só depois que algo o fez sair da sua zona inicial.

Luke Skywalker, Naruto, Goku, Frodo, etc. São todos exemplos de personagens que só tomam iniciativa a partir do momento que são confrontados. Personagens reativos, mas ainda assim, Protagonistas.

Já exemplos de protagonista ativo seria o nosso Martin Luther King Jr da Itália, Giorno Giovanna, que já tem sua busca em mente e vai atrás disso.

Antagonista

Em segundo temos o antítese, o Antagonista!

Se o protagonista é aquele que a narrativa foca para contar a história, o antagonista é o obstáculo na vida dele. Além disso, o antagonista não precisa ser o vilão supremo da história. Ele é um obstáculo no que o protagonista quer. Seja fisicamente, emocionalmente ou qualquer outra forma. Ele não precisa nem sequer ser representado por uma pessoa, podendo ser um sentimento ou uma emoção.

Darth Vader, Pain (Naruto), Freeza (Dragon Ball), Sauron, etc. São exemplos de vilões ativos. Enquanto Diavolo (JoJo) é um exemplo de antagonista reativo.

Tipos de Personagens

Deuteragonista

O Deuteragonista é o segundo principal. Aquele que está sempre ali ao lado do personagem, auxiliando ou atrapalhando, da sua forma, mas buscando ajudar o personagem principal da história.

Por conta desse conceito um tanto quanto vago, muitas pessoas o consideram como um nome chique para Coadjuvante. E coadjuvante também se encaixa dentro deste conceito, mas é válido fazer a separação, pois como Deuteragonista significa "O segundo principal", nem todo coadjuvante vai acabar recebendo tal posição.

Coadjuvante

E como falamos dele, não podemos deixar de fora um texto sobre. Também chamado de Secundário, o Coajuvante é aquele personagem que ajuda, que dá um suporte necessário, mas não entra tanto nos holofotes assim. Geralmente, acaba não tendo tanto desenvolvimento quanto os personagens principais, mas ainda assim tem seus momentos

Infelizmente, ele ainda é o tipo de personagem que é depois de ter sua utilidade na história acaba tendo sua existencia ignorada. Um exemplo claro é o Rock Lee, em Naruto.

O exemplo mais clássico que podemos dar é nacional e estamos falando do Xaveco, da Turma da Monica, que inclusive faz piada direto com como sonha em ser protagonista de alguma história e deixar de lado o manto de coadjuvante.

> Pegando por exemplo, Harry Potter. Harry é nosso personagem principal. Rony e Hermione são os Deuteragonistas. JK Rowling é a antagonista. Brincadeira, é o Voldemort mesmo. E personagens como Luna Lovegood, Neville Longbottom e outros mais, são os coadjuvantes.

Fechando os cinco tipos principais de personagens, temos os Figurantes. Que basicamente tão lá só pra encher cena mesmo.

Lembrando que um personagem é uma máscara, então não precisa necessariamente ser uma pessoa, um conceito também funciona. Mas o problema disso é que a história fica bem impessoal e bem difícil de escrever.

Pelo menos sobre o protagonistas e antagonistas sendo conceitos e situações é bem mais natural. Até uma torneira pingando na cabeça de alguém que tá tentando dormir pode ser considerado uma força antagônica nesse ponto da história, afinal, ela gera conflito e é um obstáculo para o protagonista fazer o que quer, no caso, dormir.

Então, quando forem escrever algo pense no que o seu personagem quer fazer e o que entra em conflito com ele. Sendo uma ameaça direta ao que o personagem quer, o conflito pode gerar ótimas histórias.

Suspensão de Descrença

Quantas vezes em meio a um filme de ficção, com dragões, orcs, elfos e todo tipo de seres mágicos não vemos uma cena específica e de repente ficamos pensando “Nossa, isso é mó mentira”? Mas, se o filme inteiro é uma mentira. Porque só essa cena nos incomodou?

Apesar do nome complicado, a Suspensão de Descrença nada mais é do que o estado que você fica enquanto está assistindo, lendo ou ouvindo alguma história que sabe que é ficção. Sua mente se desliga da realidade e você passa a acreditar que aquilo é uma história que realmente aconteceu. Você aceita as regras daquele mundo que você está entrando e vai acompanhando a história.

Por isso você torce por uma pessoa que sabe que é só um ator e chora pela morte de um personagem que nunca existiu. A sua suspensão de descrença está ativa. E ainda bem que está. Imagina o quão chato seria toda vez que um ator específico entrar em cena, vir à mente a personalidade dele enquanto pessoa e não do personagem. Essa suspensão acaba sendo uma proteção para garantir o entretenimento.

Mas, isso fica ligado o tempo todo enquanto estamos assistindo a um filme ou lendo um livro?

Não.

No exemplo anterior mesmo sobre associar o ator sempre a uma personalidade, existem diversos casos reais que isso acontece. Pegando exemplo de dois mais comuns, Morgan Freeman como deus e Johnny Depp como Jack Sparrow. Enquanto vemos outro filme com esses atores, acabamos notando uns trejeitos e intenções de outros personagens nos atuais, o que acaba atrapalhando a nossa imersão.

Suspensão de Descrença

Mas o principal ponto que acaba desconectando essa suspensão é o que chamamos de verossimilhança. A verossimilhança é quanto um conceito do mundo é conectado a tudo dentro dele mesmo. Ou seja, quanto às regras daquele mundo se respeitam. Um objeto elétrico em um mundo medieval não é nenhum pouco verossimilhante, assim como cigarros em uma história pré-histórica.

As regras dentro de uma história precisam ser respeitadas. Você as cria, mas lembre delas depois, pois será cobrado.

Sempre que dizemos “Caramba, que mentira” sobre algo específico sendo que o filme todo é uma mentira, estamos nos referindo justamente a esse momento que a verossimilhança foi quebrada.

E isso é horrível. Apesar de estranha, a verdade é que enquanto alguém está lendo sua história, esta pessoa não pode se lembrar que é uma história.

Então, ao escrever uma história pense sempre nas regras do seu mundo bem definidas e prepare tudo ao redor pra que nada se contradiga, porque isso pode afastar qualquer pessoa de sua narrativa.

Estruturas

Narrativas

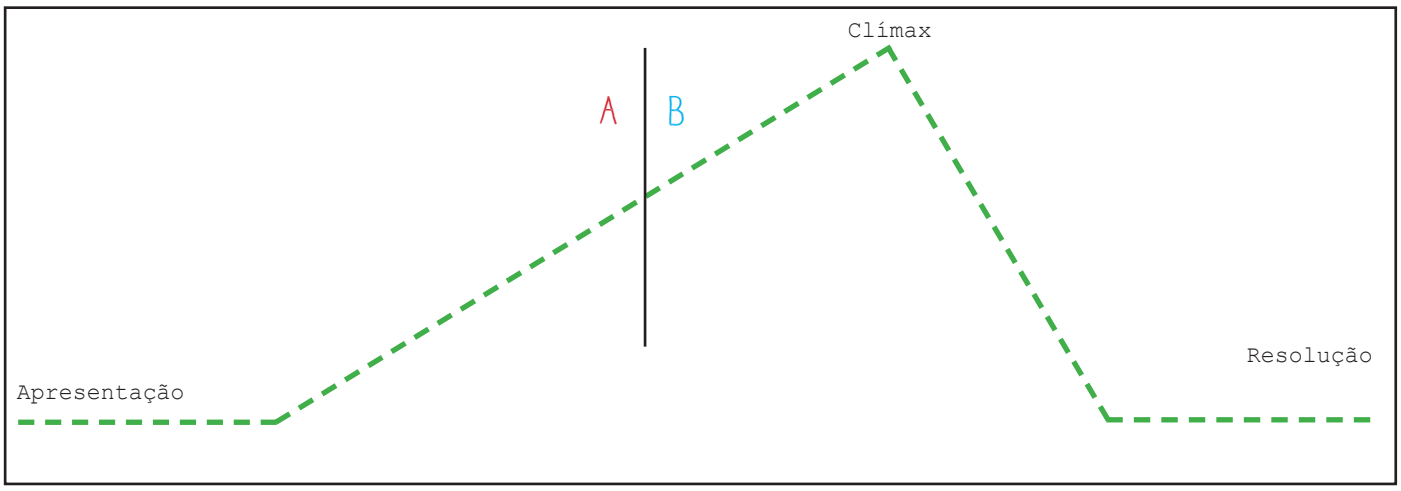
O poeta romano Horácio diz na sua obra “Poética”, que: “não deve uma peça ficar aquém nem ir além do quinto ato” Foi visto na seção de conceitos básicos a estrutura de 3 atos, que é basicamente um jeito de organizar sua historia. Esse capitulo se refere a estruturas. Se começamos a construir uma casa pela base, é por um motivo pois, se pensarmos somente em como a casa vai ter um telhado bonito, ele não vai se sustentar com um alicerce fraco. Da mesma forma, pensando em uma ótima base, e tendo umas paredes meio duvidosas, a casa ainda não está completa.

A habilidade de pensar na historia toda de uma vez, é algo que se desenvolve com o tempo, mas podemos lhe ajudar dando alguns jeitos de como pensar nela em etapas. Para nossa salvação, alguns grandes mestres já fizeram o trabalho de pensar na organização da historia. Mas o que todas as estruturas têm em comum é: a relação de conflito com personagem, porque tudo em uma historia é alguém passando por cima de um conflito, estruturas dizem padrões de como dito personagem enfrenta seu conflito. Tendo isso em mente, vemos que estruturas nada mais são do que uma narração de um inicio meio e um fim, que assim como esse texto, e todos os outros desse capitulo e desse livro, e todos que você já leu na sua vida, seguem uma estrutura, estando ela bem feita ou não. Mas como diria Horácio, é melhor que esse texto não vá além da sua própria formação.

3 ATOS

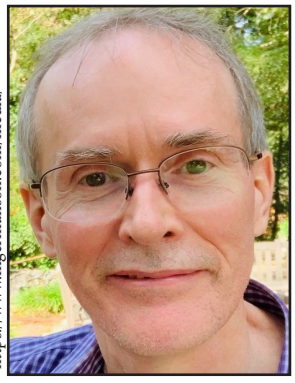
Estrutura de 3 Atos

Você já deve ter ouvido falar que toda história consiste em; Inicio, Meio e Fim. Mas este é um jeito muito básico para se colocar as fases de uma narrativa. Se pesquisar no Google "Estrutura de 3 atos", você com certeza vai se deparar com algo semelhante à isso:



ATO I

O primeiro ato geralmente ocupa a primeira parte da obra, durante ele, nos é apresentado o mundo, os personagens e a situação em que vivem. Este é o ato responsável por dar todo o panorama geral do conto, apresentando o plot e também é o momento em que o leitor vai julgar se vale ou não a pena consumir essa obra. Este ato termina com o primeiro grande desastre da história.



https://www.ingermanson.com/media/

Randy Ingermanson, escritor do livro "Escrevendo Ficção para Leigos", descreve histórias como: 3 desastres e um final.

O primeiro grande desastre é esse, da virada do primeiro para o segundo ato, ele, se você preferir entender assim; é como se fosse o chamado da aventura.

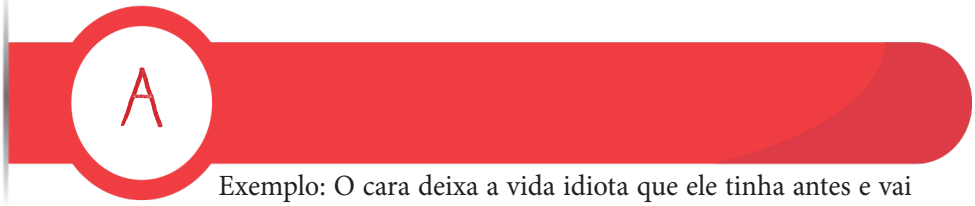
Exemplo: Esse é o ponto da historia em que o cachorro do protagonista é sequestrado.

3 ATOS

ATO II

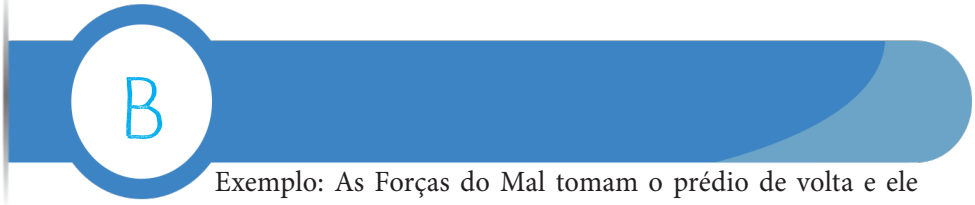
O Segundo Ato, ocupando geralmente metade da narrativa, é quando acontecem mais dois desastres, que ficam cada vez maiores. Idealmente esse ato tem duas partes, a parte A e a parte B.

Na parte A, veremos o nosso herói agindo continuamente contra as coisas que causaram o Primeiro Ato. Então depois de chutar a cara de todo mundo, chegamos no segundo desastre, na passagem da parte A para B.



Exemplo: O cara deixa a vida idiota que ele tinha antes e vai atrás do cachorro dele.

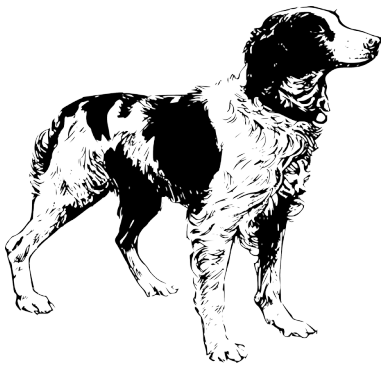
Segunda metade do segundo ato, "As Forças do Mal" contra atacam muito mais fortes e o protagonista vê que ele ainda tem os problemas que ele tinha no começo da história. E assim temos o Terceiro desastre que marca a passagem do segundo para o terceiro ato.



Exemplo: As Forças do Mal tomam o prédio de volta e ele descobre que na realidade, o cachorro dele estava no prédio ao lado.

ATO III

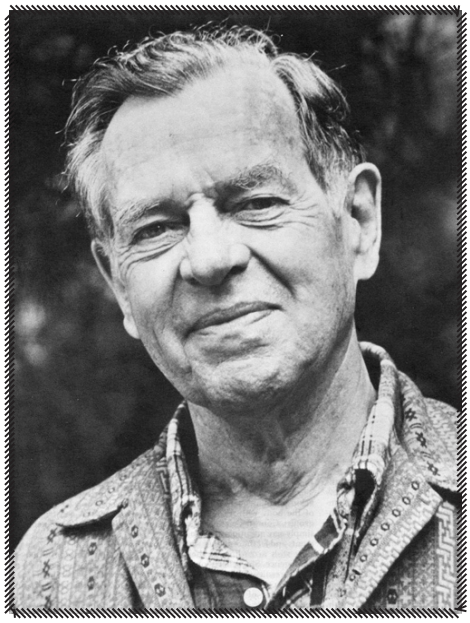
Então as ações do protagonista e a reação do mundo a essas ações, vão de frente com o idealismo dele, forçando o Terceiro Ato. Essa é a parte da história que deve conduzir os personagens à resolução, ele é como uma mistura da parte A e B do Segundo Ato, vamos ver o nosso personagem quebrando geral, mas ao mesmo tempo As Forças do Mal também atacanodo com tudo. É comum neste ato o personagem ser focado a escolher entre tudo ou nada, ou seja, abandonar a missão ou então apostar tudo para conseguir o que quer. Quando o protagonista vencer (ou perder) ele não pode ser aquele que ele era no início da história, agora ele é um herói.



Exemplo: O protagonista vê que ele tem de pular para chegar no meio do outro prédio, então ele tem de subir tudo de novo, mas agora, as Forças do Mal estão preparadas e contra atacam, até que ele finalmente chega no topo do prédio, resgata o cachorro e aprende que deveria comprar Whiskas sache pro cachorro porque é mais gostoso.

Jornada do Herói

Gautama Buddha, Moisés, Hércules, Ulisses, Perseu, Thor, Beowulf, Jesus. Todo grande mito possuí um grande herói, tudo o que nós entendemos hoje como histórias, deriva muitíssimo dos grandes mitos históricos. Mas, o que podemos tirar de todos eles?



Joseph John Campbell foi um escritor que ficou famoso com seu trabalho de pesquisa na área de mitologia e religião, Campbell enquanto mitologista percebeu um padrão nas grandes mitologias que estudava, baseado nessa pesquisa ele escreveu sua obra mais conhecida: O Herói de Mil Faces. O Herói de mil faces, ou monomito foi publicado em 1949 e em 2007 um homem chamado Christopher Vogler pública "a jornada do escritor" – que aqui o Vogler pega o que o Campbell disse no seu livro sobre mitologia e simplifica tudo em um livro para basicamente pessoas que querem contar melhor suas histórias. Por praticidade vamos aqui ficar com o modelo do Vogler.

Agora sobre a jornada. Toda história é sobre alguém tentando sair do ponto A e chegar ao ponto B, só que no caminho vai encontrar adversidades e obstáculos, isso é a Jornada do Herói, o caminho pelo qual seu herói vai percorrer durante a história, seus desejos, seus obstáculos, suas vitórias... Entre outros pontos. A Jornada idealmente tem 12 partes, mas isso nem sempre é mantido, dependendo de como você for contar sua narrativa ela pode ficar com outra organização.

1. O Mundo Comum

Basicamente é toda a apresentação da sua história, somos apresentados ao mundo, aos personagens e suas relações, nesse estágio da jornada, seu herói vive de boaça no mundinho dele, aqui é tudo de bom, alegria e diversão, nada fora do comum (ou ele acha que é assim). Pois, aqui seu personagem vive em negação, tendo sonhos que nunca vai realizar, mas se mantém parado, porque ele já sabe o que ele precisa fazer para viver no mundo comum.

Nesse estágio a natureza do personagem é exibida, assim como suas qualidades e defeitos, forças e fraquezas, e demais detalhes capazes de fazer com que o público se identifique com ele.

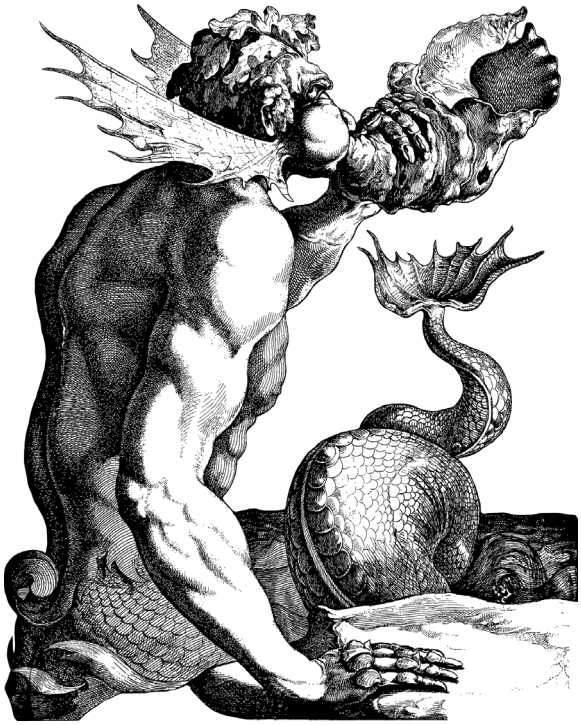
2. O Chamado à Aventura

A aventura começa de verdade quando seu personagem recebe o chamado, mas não é literalmente um chamado. De uma maneira simples, é quando o personagem se depara com um conflito, esse conflito é diretamente relacionado com coisas importantes para o personagem.

Porque; sua história precisa ter o máximo de coesão possível, então, coisas estabelecidas no mundo comum devem ainda fazer sentido aqui no chamado à aventura. Se seu personagem ama a vila em que ele vive, qualquer coisa que ameace a segurança dessa comunidade pode ser um chamado à aventura (vamos dizer aqui que foi uma gangue de homens-peixe que invadiram e começaram a cobrar impostos abusivos).

O Mckee chama esse estágio de incidente incitante, porque além se ser o momento em que a trama começa a

3. Recusa do Chamado



Diante do conflito é comum que surjam medos e inseguranças. Neste estágio o personagem vai entrar em um conflito interno, esse conflito é a primeira instância que serve para medir os prós e contras dessa jornada, por isso o personagem recusa o chamado que recebeu e tenta convencer a si mesmo de que não se importa com aquilo.

Porque realmente, os homem peixe são muito fortes. Mesmo que surja algum tipo de ansiedade para realizar a missão que recebeu, ele debate consigo mesmo a segurança e conforto do seu lar com a jornada tortuosa e sombria que poderá encontrar à sua frente. E, consequentemente, prefere se manter onde está. Porém, o conflito não deixa de incomodá-lo.

4. Encontro com o Mentor

Diante do impasse em que se encontra, o nosso herói precisa de um empurrãozinho.

Então aqui acontece o encontro com o mentor, o mentor nada mais é do que alguém que já passou pelo o que o herói vai passar ou então conhece muito sobre aquilo, o mentor é o cara que vai ajudar o nosso herói, seja com uma informação valiosa, uma espada, uma lanterna, um beijo na testa, tanto faz! O mentor é aquele que vai influenciar a vida do herói para fazer ele realmente encarar as adversidades e finalmente enfrentar o seu

5. A Travessia do Primeiro Limiar

Finalmente, chegou o momento em que o nosso herói está pronto para cruzar o limite entre o mundo comum e o mundo especial. Nesse diagrama em forma de círculo o mundo especial essa parte de baixo, por que o mundo está de cabeça para baixo para o protagonista, agora ele está entrando em um mundo em que ele não conhece nada, tudo é novo e pra quem veio do mundo comum nada faz sentido.

Esse mundo não precisa ser um local físico, de fato, e sim algo desconhecido pelo personagem. Como por exemplo em uma história sobre vida adulta, uma pessoa que conseguiu o primeiro emprego está em um mundo totalmente diferente, um mundo que ela não conhece as regras, por isso um mundo especial para o protagonista.

6. Provas, Aliados, Inimigos

Agora que o herói colocou o pé no mundo especial, ele começa a se deparar com diversos desafios de escala menor, testes que, gradativamente, vão testando suas habilidades e deixando-o mais preparado para os desafios maiores que ainda estão por vir. O sucesso da jornada do herói depende do herói entender como o mundo especial funciona, por isso, aqui, é mostrada uma visão mais profunda do personagem e da sua capacidade de descobrir quem são as pessoas com quem podem confiar e quem são as pessoas que querem prejudicar sua jornada, ou seja,

Aqui a conexão do herói com um mundo especial é feita, ele vai perceber com os desafios, que na verdade, ele é muito bom no mundo especial, se no mundo comum ele era um zé ninguém, agora parece que ele foi feito para esse novo mundo.

7. Aproximação da Caverna Secreta

Sabe quando o mar volta para trás antes de um Tsunami? É nesse ponto que chegou o nosso herói. Aqui, ele faz uma espécie de pausa. O mundo especial possui um centro, e nosso protagonista está indo diretamente para ele, mas antes, ele entra em um esconderijo — metaforicamente ou não — o esconderijo é o momento de medir o perigo do próximo teste. Mesmo quando não há um debate interior, ainda assim, essa pausa é necessária para mostrar ao público a magnitude do desafio que está por vir e, então, esse recuo é utilizado para que o nosso herói se prepare para o próximo e maior desafio de todos até agora.

Essa preparação pode ser muitas coisas, como já dito pode ser a segunda sessão do debate interno, pode ser um treinamento, pode ser a montagem de um robô, pode ser ele traçando um plano... enfim, esse é o momento que se deve usar para mostrar como o próximo desafio é o mais perigoso de todos até agora.

8. A Provação

Agora é quando seu personagem morre, não literalmente, mas se preferir matar ele, vai em frente. Nesse momento seu personagem encontra o meio do mundo, e o desafio é grandioso demais, seu personagem vai passar um teste de extrema dificuldade, enfrentará um inimigo tão poderoso que vai passar por um conflito interno. Seja qual for o teste, para que ele seja capaz de enfrentá-lo, precisará usar todo o conhecimento que ele adquiriu durante toda a sua jornada no mundo especial. Ele finalmente está de frente para os homem-peixe do crime que estão cobrando muito impostos na sua vila.

Essa provação tem um significado de transformação e, por isso, é comparada com a morte e ressurreição para uma nova vida. Parece contra intuitivo de pensar dessa maneira, mas na jornada do herói, o fim da jornada em busca do objetivo fica no meio do caminho. Só que, mesmo depois de alcançar o objetivo, o pior ainda está por vir.

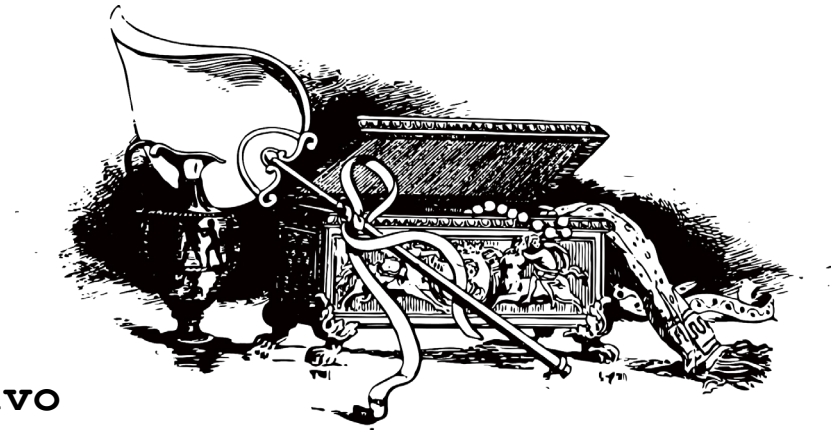
9. A Recompensa

Depois que o nosso herói já passou por diversos desafios, como derrotar o inimigo e sobreviver à morte, ele merece uma recompensa, né?

Essa recompensa simboliza que ele passou em todos os testes que foram impostos a ele, e agora ele realmente faz parte do mundo especial. Seja o que for a recompensa ela indica transformação em uma pessoa mais forte, então ele ganha sei lá, um objeto de grande valor, a reconciliação com alguém querido, um novo conhecimento ou habilidade, um tesouro ou o que mais a imaginação do autor permitir.

Metaforicamente, essa conquista é representada pela força do nosso herói para arrancar a espada da vitória enterrada em uma pedra. Mas vale lembrar: ele não deve se demorar muito em suas comemorações, pois sua jornada ainda não chegou ao fim. Ele precisa voltar para o ponto de onde veio como um vitorioso.

Agora ele pode voltar para casa e livrar a vila dele de todo o mal causado pelos homem-peixe.



10. O Caminho de Volta

Depois desse minuto de fôlego que demos ao herói, ele vai enfrentar a maior ameaça de toda a trama, e no caminho até esse último vilão, vai acontecer tudo de ruim que poderia acontecer durante a história. E o herói poderá ser exposto à necessidade de fazer uma escolha entre a realização de um objetivo pessoal ou um bem coletivo maior.

11. A Ressurreição

Aqui é o clímax da história. É aquela última batalha em que o inimigo ressurge quando mais ninguém esperava por isso, nem mesmo o nosso herói. Esse desafio é algo que vai muito além da vida dele, representando perigo para as pessoas à sua volta, se sua comunidade estava em perigo antes, agora é o estopim, se ele não fizer nada, tudo vai acabar. O Campbell tem esse equivalente como "o senhor de dois mundos". Porque é o momento em que o protagonista vê que ele precisa usar o conhecimento que ele adquiriu tanto no mudo comum, quanto no mundo especial.

Ele aqui metaforicamente "renasce" por mostrar a transformação que ele teve em toda a jornada no mudo especial.

12. O Retorno com o Elixir

Chegou o momento do reconhecimento efetivo do nosso herói. Toda a jornada do herói é construída em torno de um objetivo, seja ele direto ou indireto, mas agora ele finalmente volta para casa com o que ele tinha ido buscar. Como havíamos dito antes; se algo ameaçava a segurança da vila dele, ele volta com os homem-peixe derrotados e finalmente a vila está livre do terror de viver pagando impostos.

Aqueles que nunca acreditaram nele ou mesmo os que tentaram prejudicá-lo serão punidos, além de ficar muito claro para todos que as coisas nunca mais serão as mesmas por ali.

Considerações

Alguns pontos a se comentar. É perceptível durante toda a jornada que o personagem evolui, ele de algum modo precisa durante todo o percurso, deixar sua vila como um fracassado e voltar como um herói. Também como a estrutura de 3 atos, isso tudo são conceitos que servem para lhe ajudar a contar histórias, sempre vale a pena estudar e ir mais a fundo, até porque a descrição de cada etapa é tão abrangente que cada obra consegue fazer isso de um modo único.

Kishotenketsu

Cada povo desenvolveu seu próprio jeito de contar histórias, nórdicos, zulus, ingleses, africanos, maias, nativos americanos... observando esses grandes contos ocidentais se criou a jornada do herói. Mas os orientais não ficam para trás em modos de contar histórias.

Para entender bem essa estrutura, vale a pena ficar ligado nos capítulos sobre a Estrutura dos 3 atos e Jornada do Herói.

Essa estrutura se refere às fases narrativas, por isso é comum ver isso em todos os cantos no Japão, o Kishotenketsu é usado em redações e até em roteiros de mangá.

Kishotenketsu

Ki

Aqui, você apresenta as coisas, apresenta um mundo, personagens, e o que acontece por ali. *Antigamente, era necessário transcrever textos à mão. Mas com isso, é comum que erros aconteçam.*

Sho

Você desenvolve as ideias que foram estabelecidas no Ki, adicionando mais informações sobre o mundo, personagens e etc . *Quando chegaram as máquinas copiadoras elas tornaram possível fazer cópias rápidas e precisas.*

Ten

No Ten acontece a parte interessante, muitas pessoas pensam no Ten como simplesmente uma coisa que nunca aconteceria ou algo absurdo que saiu do nada, ele meio que é um pouco dos dois, só que sem ser nenhum deles. O Ten pode ser qualquer revelação, acontecimento ou informação que foge da linha narrativa que havia sido construída antes. *Viajar de carro economiza tempo, mas você acaba não admirando muito a beleza de onde você passa. Caminhar torna muito mais fácil apreciar a natureza de perto.*

Ketsu

E a finalização da narrativa, todas as informações dadas anteriormente culminam e geram um final. *Embora a máquina copiadora seja mais fácil de usar, às vezes é melhor copiar à mão, porque a informação permanece na sua memória por mais tempo e pode ser usada mais tarde.*

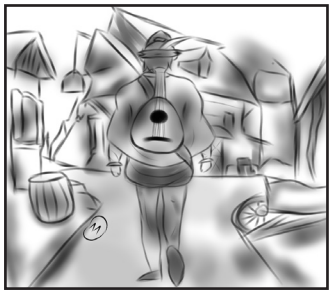
Kishotenketsu

Falando em mangás, por exemplo:

Todo capitulo vai ter; uma introdução, um desenvolvimento, uma reviravolta e uma finalização. Assim como todo volume, vai ter uma introdução, um desenvolvimento, uma reviravolta e uma finalização. E todo arco (que é composto por vários volumes) você tem uma introdu... já deu pra entender, né?

Portanto, sempre sintetize sua história pensando no todo, em um poema, não é uma frase que o torna bom, assim como em uma grande história, não é uma cena que a torna boa, o conjunto, se bem pensado pode tornar uma simples história em uma narrativa interessante e inteligente.

起



Ki

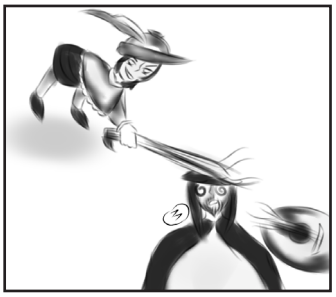
承

Sho

転

Ten

結



Ketsu

Jornada da Heroína

Vocês deve se lembrar de Joseph Campbell, o criador da Jornada do Herói comentado anteriormente. Ele também era professor, e certa vez uma de suas alunas perguntou sobre como a Jornada do Herói funcionava para personagens femininas. A resposta a deixou tão insatisfeita, que ela estudou e criou uma outra fórmula e que graças a crescente de protagonistas mulheres tem se tornado cada vez mais comum. A jornada que, ao mesmo tempo que se opõe, complementa a Jornada do Herói, a Jornada da Heroína.

Antes de começar, vale a pena entender que muito do que vamos comentar como "o feminino" e "o masculino" é baseado em tipos de personagem e tipos de características que são relacionadas a estes respectivos gêneros. Então, ao falarmos de "o feminino", estamos falando de maternidade, cuidadosa e coisas mais relacionadas a questões delicadas, enquanto ao falarmos de "o masculino", estamos nos referindo a questões como força, inteligência e outras coisas mais. Não estamos aqui pra reforçar esse tipo de questões ou concordar com elas, mas é importante deixar isso claro agora porque a estrutura da Jornada é feita dessa forma.

Outra coisa que vale muito a pena falar é que não, não seria só trocar e colocar um personagem feminino na Jornada do Herói e tudo ia ficar bem. Existem várias questões culturais que impedem mulheres a terem sucesso da mesma forma que homens simplesmente pelo gênero.

A Jornada da Heroína foi escrita em 1990 por Maureen Murdock, uma psicologa que foi aluna de Joseph Campbell. Explicamos a história dela ali na introdução. Ela entendeu que a Jornada criada pelo seu professor ficou com lacunas referente ao desenvolvimento feminino e então, criou esse modelo em resposta. Pra quem quiser saber mais, o livro onde esse modelo saiu chama Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness. A gente tá falando em inglês porque infelizmente o livro não foi traduzido pro Brasil, mas seria algo como A Jornada da Heroína: A Busca feminina pela Completude.

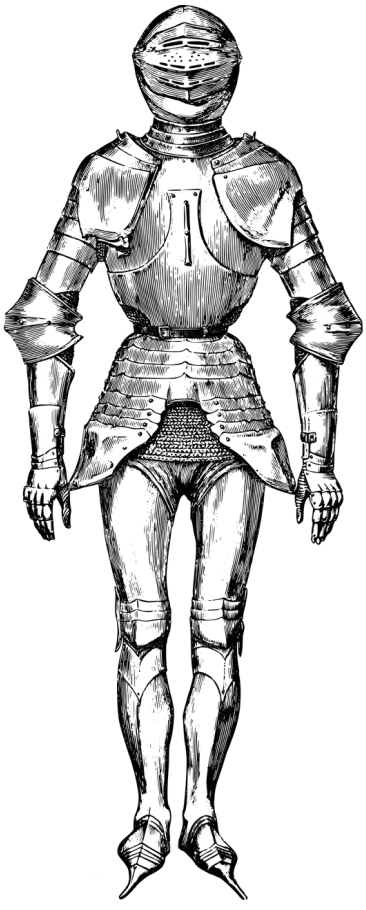
https://maureenmurdock.com/

Jornada da Heroína

Diferente da Jornada do Herói, a Jornada da Heroína tem 10 passos. E vocês podem perceber com o passar deles que trazem algo bem mais intimista do que a outra jornada.

1. Separação do Feminino

O primeiro passo dessa jornada é ali quando a nossa personagem principal quer ser reconhecida em uma sociedade patriarcal e para isso ela deve se afastar de tudo o que considera feminino. Isso pode acontecer tanto internamente, com ela renegando sua personalidade mais delicada, quanto externamente com um rompimento com a sua figura materna.



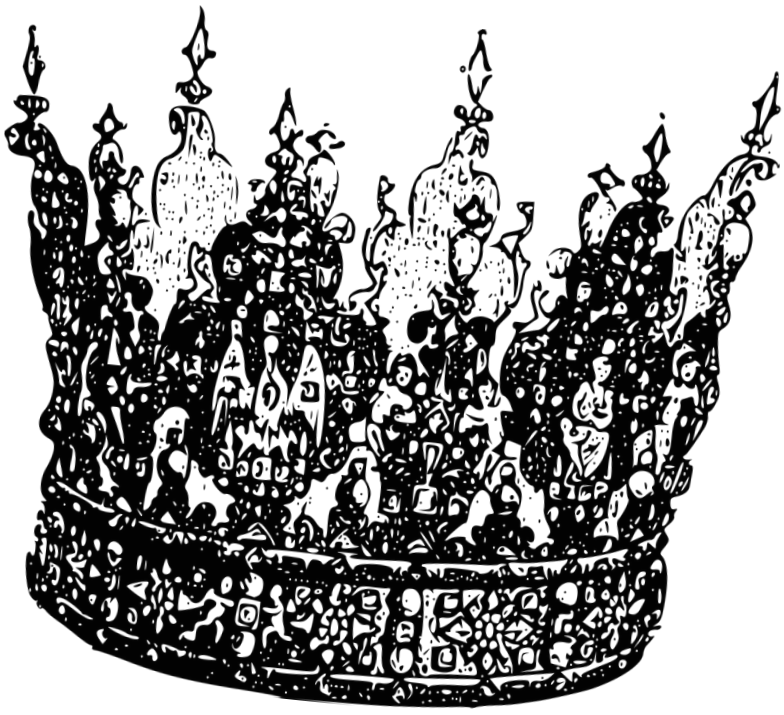
2. Identificação com o Masculino

Depois de abandonar suas características femininas, vistas como impotentes, a personagem busca uma figura masculina para seguir. Pode ser o pai, o irmão ou qualquer um com que ela se identifique na busca de fugir do feminino.

3. Estrada das Provações

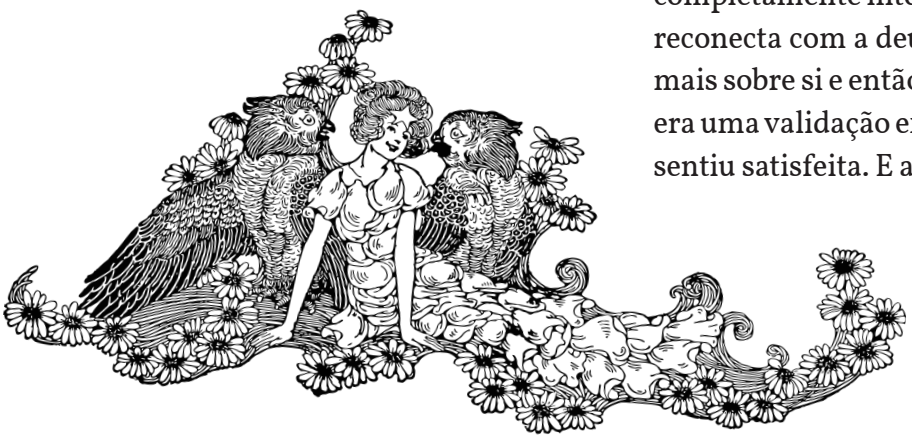
Aqui não tem muito o que dizer na verdade. É a mesma ideia da Jornada do Herói em que a nossa personagem luta contra diversos obstáculos em busca de aprovação.

4. O Encontro com o Sucesso



E aqui as coisas começam a ficar interessantes. Estamos apenas no quarto passo, mas ela já chegou aonde queria.

6. Encontro com a Deusa



Diferente do que este título indica, este encontro é completamente interno. É o momento em que a personagem se reconecta com a deusa interior e começa a meditar e entender mais sobre si e então percebe que tudo pelo qual estava lutando era uma validação externa, da sociedade, e ao alcança-la, não se sentiu satisfeita. E agora quer mudar as coisas.

7. Anseio de Reconexão com o Feminino

Agora que ela entende que precisa de aprovação interna, ela busca procurar mais informações sobre seu lado feminino para poder seguir em frente, agora com uma nova visão do que ele representa

8. Cura do Rompimento

A personagem volta às suas características femininas, com uma maior compreensão delas e entendendo que o que a motivou a abandona-las foi à necessidade de aprovação externa, mas isso não é algo que a complete enquanto ser humano.

9. Cura do Masculino

Com uma nova visão sobre toda a questão feminina, a parte masculina se mostra fragilizada. Então, a personagem enxerga seu interior com um novo olhar, eliminando o que era tóxico, como a competitividade exagerada e o ego constante, e manter apenas as partes boas do masculino.

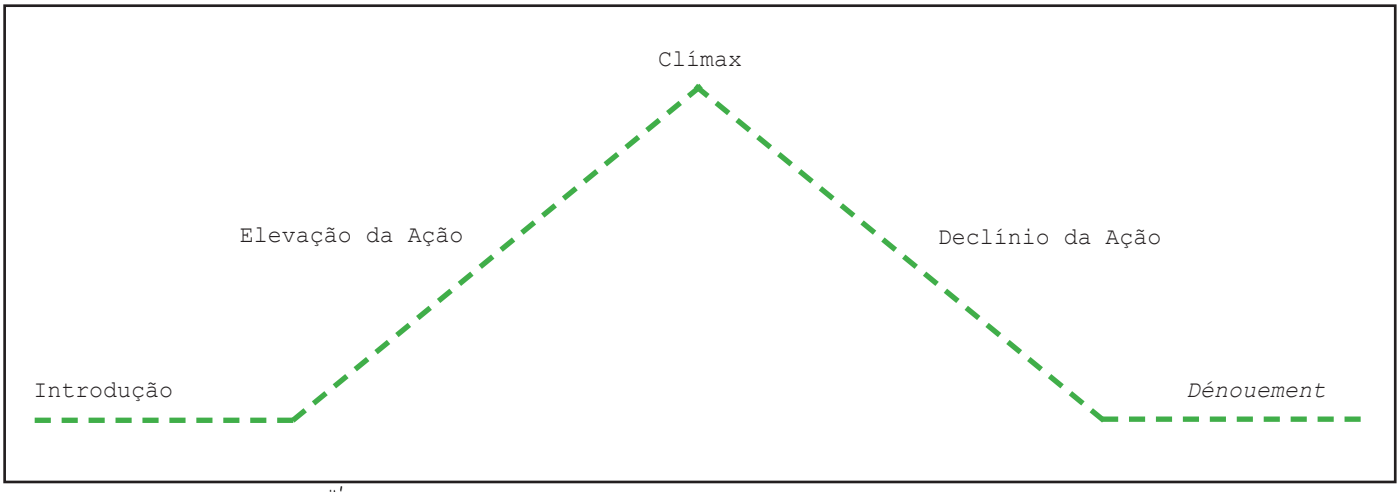
10. A União

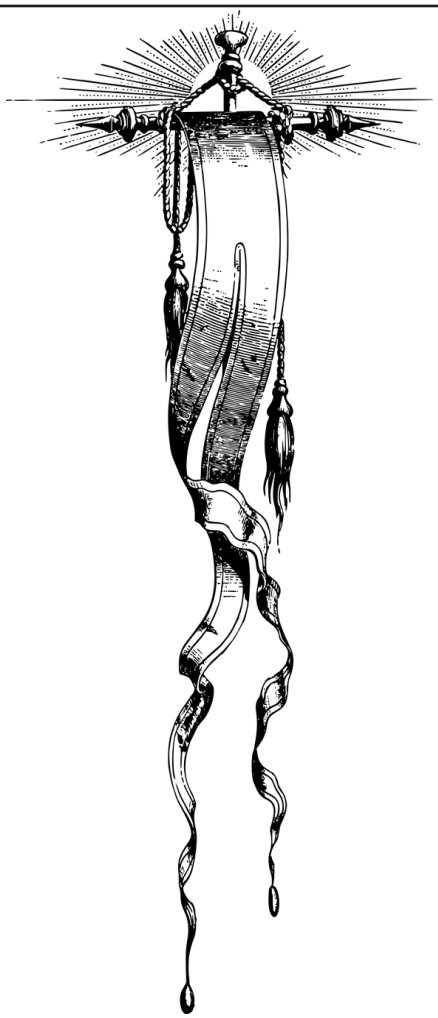
Por fim, a personagem chega no que é chamado de Hieros gamos, o casamento sagrado entre suas partes femininas e masculinas e se aceita como um ser complexo com características e personalidade tanto do masculino quanto do feminino, encerrando assim verdadeiramente sua jornada.

A Jornada da Heroína traz essa perspectiva diferente para histórias sem tirar todo o mérito da conquista e da aventura. A gente pode ver filmes como Moana ou O Diabo Veste Prada utilizando esses conceitos.

Estrutura Quinária

Aristóteles foi um grande pensador, entre narrativas e filosofias, desenvolveu essa famosa frase, que diz que uma história deve sempre ser; Prótase, epistaxe e catástrofe, ou; inicio, meio e fim. Pensadores que vieram depois de Aristóteles perceberam que existe algo a mais. Veja a seguir algumas vertentes do esquema quinário, ou estrutura de 5 atos ou pirâmide de Freytag.





A estrutura de 3 atos descreve as fases de um personagem por cima de um conflito, tendo o básico; uma apresentação, um conflito e uma resolução. O que a primeira estrutura de 5 atos faz é descrever o que há entre a apresentação e o conflito, e o conflito e a resolução.

Mas o que faz com que as pessoas não ouçam falar dessa estrutura é a sua utilização em uma mídia não tão comum, o teatro.

Estrutura Quinária

Essa percepção de uma norma estrutural será pensada pelo dramaturgo e romancista alemão Gustav Freytag, que irá expor um esquema quinário "padrão" – os cinco atos. No esquema dele temos:

Introdução

O espectador é apresentado a uma situação "X". Nessa situação, seremos apresentados às partes protagonista e antagonista.

Elevação da Ação

Algo irá ocorrer para que essas partes entrem em choque.

Clímax

O choque ou conflito ocorre, marcando o ponto em que nenhuma das partes poderá retroceder

Declínio da Ação

Algo irá ocorrer para que essas partes entrem em choque

Dénouement

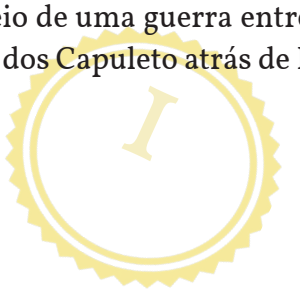
Que é basicamente uma finalização.
Que fecha toda a narrativa.

Estrutura Quinária

Vamos mostrar isso na prática, usando um exemplo

Romeu e Julieta

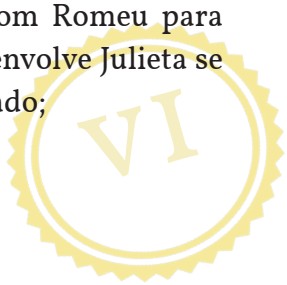
No meio de uma guerra entre familias, Romeu aparece na casa dos Capuleto atrás de Rosalinda e conhece Julieta.



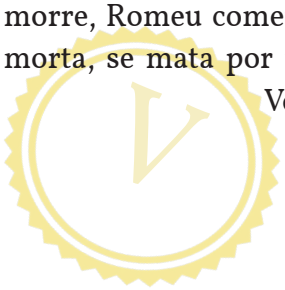
A cena do balcão – o reconhecimento dessa luta entre as famílias. Romeu pede ajuda do Frade;

Romeu mata Mercúcio, primo de Julieta, e é exilado;

Paris pretende se casar com Julieta, que pede ajuda do Frade que procura entrar em contato com Romeu para explicar-lhe sobre um estratagema, que envolve Julieta se fingir de morta. Tudo dá errado;



Romeu, sabendo da morte de Julieta, volta para Verona. Paris e ele se enfrentam junto à tumba de Julieta. Paris morre, Romeu comete suicídio, e Julieta, que fingia estar morta, se mata por fim. As famílias aprendem a lição e Verona fica em paz.

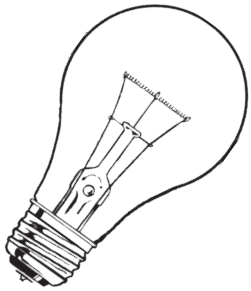


Ficou mais fácil de entender, ne?
Mas essa estrutura tem um problema: o clímax dela, ou seja, a parte com maior tensão, fica no meio da história; logo é mais difícil manter o espectador interessado depois que a curva de tensão começa apenas a cair.

Por outro lado, essa estrutura funciona muito em dramas, já que ele não precisa de alta tensão para se desenvolver para o final. Em outras palavras, de acordo com o clímax freytagiano, se a tensão está toda no meio, fica cansativo para o espectador esperar pelo declínio.

Estrutura Quinária

Então algo tinha que ser feito...



...e os dramaturgos, críticos e escritores juntaram a fórmula de três atos e repensaram o esquema quinário. Claude Brémond, e outros pesquisadores por meio de seus estudos de narratologia, acabaram por chegar à conclusão de que toda narrativa segue um esquema quinário, mas não aquele de Freytag, o qual parece ser "restrito" em vez de "natural".

E eles chegaram a isso:

I A introdução ao momento presente;

II Até que em um momento, algo ocorre;

III Tem um embate entre forças

IV O embate chega, enfim, ao seu clímax, sendo encerrado;

V Uma nova situação se apresenta – ou passa a um estado semelhante ao inicial – após o embate.

Pode parecer igual, mas dessa forma, o quarto ato também é o clímax da história, então entendemos ela como uma crescente de tensão que culmina em um desfecho. Mas então, qual estrutura você prefere? A pirâmide de freytag ou a forma reformulada?

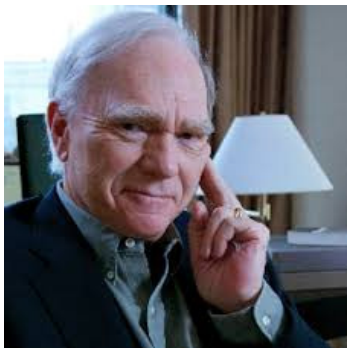
Beat

O que é uma trama?

Mudança:

É a alteração ou modificação do estado normal de algo.

Guardem essa pergunta e essa informação. Serão úteis em breve

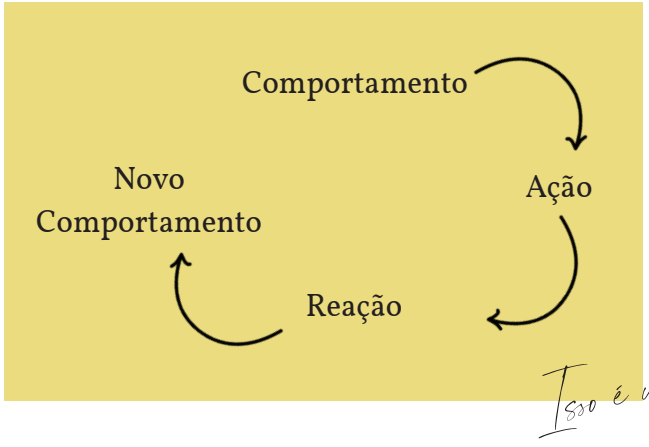


Esse senhorzinho simpático aqui do lado se chama Robert McKee. Ele é autor de um dos, se não o, mais indicado livro sobre os fundamentos da escrita. Ele foi professor de roteiro e já chegou a dar aula pra pessoas que trabalharam nos grandes filmes de Hollywood.

É com base no trabalho dele que a gente vai fazer essa seção. Não tem um consenso sobre o uso do termo "beat". Esse é o **beat do McKee**

E o que afinal, McKee chama de Beat?

"Beat é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação."



Beat

Vamos a um exemplo então:

Uma pessoa descobre que seu cônjuge está traindo-a. Ele vai confrontá-la e este fica assustado.

Isso seria um beat, não?

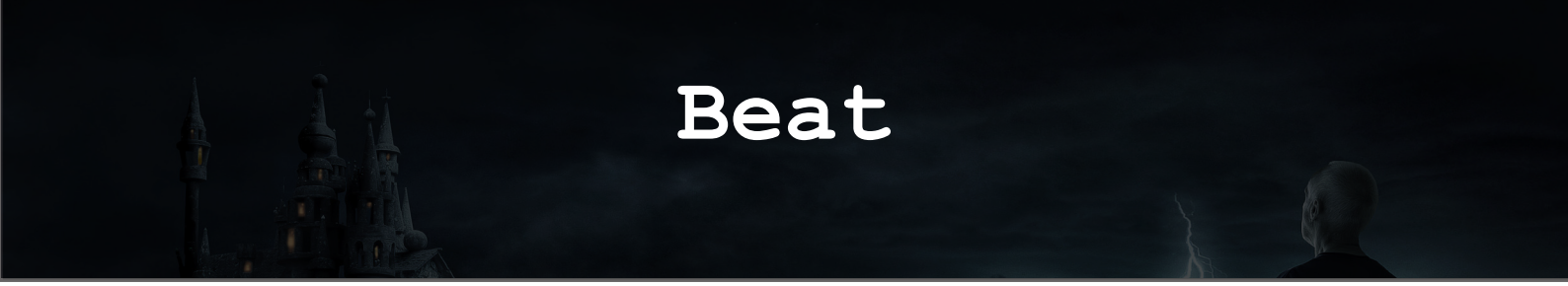
Errado! São dois

Uma pessoa descobrir que está sendo traida seria o primeiro beat. O comportamento inicial é a suspeita de seu conjuge. A ação é buscar provas sobre a traição. A reação é que encontrou.

Isso gerou um novo comportamento. Agora, essa pessoa quer tirar satisfação com seu parceiro.

Esse é justamente o comportamento do segundo beat. A ação é o confronto. A reação é o susto do parceiro. O novo comportamento não foi especificado no exemplo, mas já deram pra entender, ne?

O ideal é que toda sua história seja baseado nessa questão de ação e reação, De uma forma ou outra, a menos quando um corte for necessário para trocar o ponto de vista, sua história deve ser encadeada por vários beats.



Beat

E quando formamos um conjunto de beats, temos a nossa história então?

Quase

Um conjunto de beats é conhecido como Cena. E é isso que o McKee fala sobre Cenas.

"Ação através de conflito, em tempo mais ou menos contínuo, que transforma a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor com um grau de significância perceptível."

Esse valor citado seria algo sempre com duas faces

BEM

MAL

CANSADO

ANIMADO

FELIZ

TRISTE

Então, tudo o que estamos dizendo quando falamos que a Cena muda um valor de significancia perceptivel é que se o personagem no inicio da cena estava de algum jeito, estará do jeito o posto no final dela. Basicamente, gerando uma mudança de comportamento maior

Um conjunto de cenas é conhecido como Sequencia. E é isso que o McKee fala sobre Sequencia.

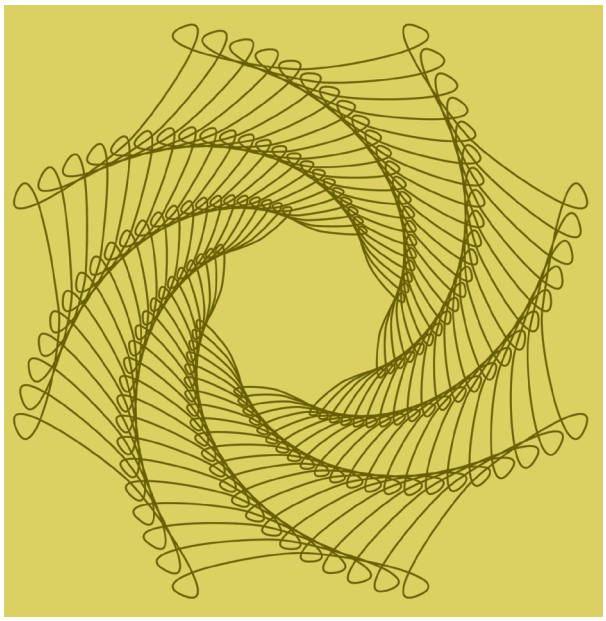
"Sequência é uma série de cenas que culmina em um impacto maior do que os anteriores"

Agora, a série de cenas gerou uma alteração ainda maior do que antes.
Basicamente, gerando uma mudança de comportamento maior

Um conjunto de sequencias é conhecido como Ato. E é isso que o McKee fala sobre Ato.

"Ato é uma série de sequências que culminam em clímax, causando uma grande reversão de valores"

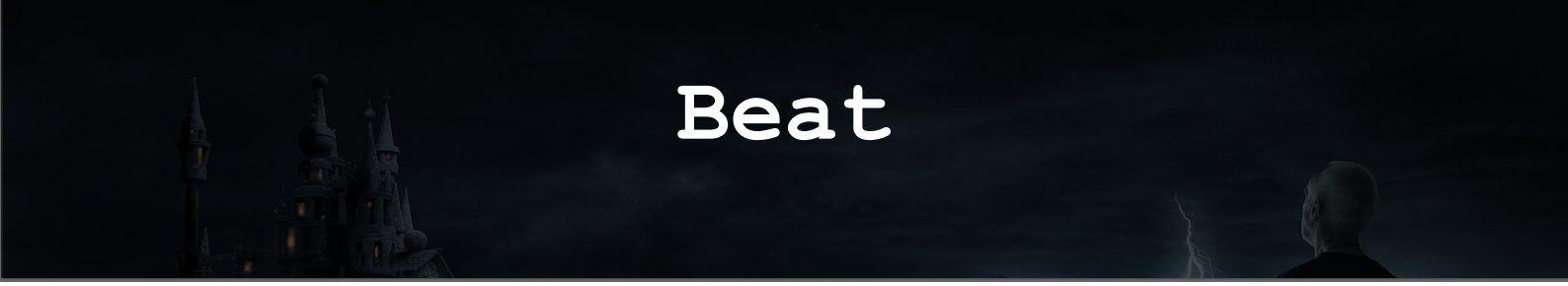
Estão percebendo o padrão se repetindo?



E, por fim, um conjunto de atos leva ao climax. E é isso que o McKee fala sobre Climax.

"Uma série de atos construídos em função do último evento, que carrega consigo uma mudança irreversível"

Basicamente, o climax gera uma mudança de comportamento maior e irreversivel.



Beat

Espera!

Um Beat é um comportamento que gera uma ação que gera uma reação que gera um novo comportamento.
Quando a mudança é maior do que o comum, temos uma cena.
Uma cena é uma ação que gera uma reação que gera um novo comportamento.
Quando a mudança é maior que o comum, temos uma sequencia
Uma sequencia é uma ação que gera uma reação que gera um novo comportamento.
Quando a mudança é maior que o comum, temos um ato
Um ato é uma ação que gera uma reação que gera um novo comportamento.
E que culmina no climax, que é uma mudança irreversivel de comportamento final.

É Tudo uma questão de Escala

No final das contas, tudo se trata de um conflito que gera uma mudança e que vai se entrelaçando com outros até ir aumentando os conflitos e as mudanças e esse ciclo se repete até chegar no final da história.

E no final, **Histórias são sobre como X personagem enfrenta um conflito e muda em decorrência dele.**

Mudança é a base de toda a história

Agora entende porque a definição lá em cima?

Todas as coisas de uma história são basicamente a mesma coisa, só que em escalas diferentes, então se você dominar a técnica de como montar um beat, que é a menor coisa que pode existir dentro de uma história, na teoria, você já sabe exatamente tudo sobre como escrever histórias, não importa o tamanho, você sempre vai escrever, um beat por vez

Conceitos

Narrativos

Agora que já passamos por toda a base da história e também sobre como monta-la, vamos aprofundar um pouco mais.

No primeiro capítulo, vimos toda as perguntas mais básicas sobre a história. O que é um genero? O que é um clichê? O que é um protagonista? E finalizamos falando sobre algo que é totalmente necessário a criação de histórias, a suspensão de descrença.

Passamos então para o segundo capítulo, onde estudamos cinco tipos de estruturas narrativas que existem. São estruturas que podem funcionar isoladamente, ou uma em conjunto com a outra, mas o foco daquele capítulo é mostrar como a estrutura base de uma história pode ser montada.

Aqui nesse capitulo, já temos a planta externa e vamos começar a desenhar o interior da casa. Mas, ainda de uma forma mais abstrata do que física. Ainda estamos nos planejamentos, mas entendendo como a parte interna de uma história funciona. Veremos como montar um ritmo interessante, como criar motivações dentro das motivações e como escrever sem ser um palestrinha. A menos que seja o Maurilio dos Anjos, esse tá liberado ser.

Pra quem leu até aqui, pode estar pensando "Nossa, já foram 10 temas e ainda estamos planejando coisas?" Sim. O que prova o que queremos mostrar desde o começo. Escrever é prática, planejamento e entendimento de conceitos.

Qualquer um pode escrever.
E ai, qual história tem pra contar pra gente?

Subtexto

Lembram quando, em meio a uma aula de literatura, vocês leram uma frase específica de uma obra e em seguida discutiram sobre o que aquilo “realmente quis dizer”?

Isso é Subtexto

Mas antes...

O subtexto acaba sendo um conceito interessante justamente por ser algo bem subjetivo. Você pode utiliza-lo de uma forma e ele ser interpretado de outra completamente diferente, porque no fim das contas não dá pra saber exatamente o que um autor quis dizer em sua arte.

Podemos tranquilamente divagar sobre o porquê do autor ter pintado o céu de marrom pra simbolizar a melancolia e tudo mais sendo que no fim das contas pode ter sido só um erro de restauração ou uma tinta de má qualidade. Ou o autor não se importava tanto com a pintura e não queria sair de casa pra comprar a tinta azul.

A questão é justamente essa. Você enquanto apreciador da obra pode não detectar todos os subtextos, mas você enquanto artista precisa se preocupar com isso.

Afinal, o que é Subtexto?

O subtexto é aquilo que está ali, não de uma forma direta, mas sim de uma forma interpretativa. Ao invés de ser dito, é sugerido.

Imaginem um texto em que uma cena em que um casal de amigos está batendo papo e no meio da conversa é descrito como ele olhou fixamente para ela por alguns segundos

Subtexto

...apenas para depois dar uma desviada rápida no olhar.

Em nenhum momento, foi descrito que o personagem esta apaixonado, mas por ser uma reação comumente usada em histórias acabamos deduzindo isso.

E esse é justamente o subtexto.

Claro, esse exemplo dado foi um bem menos discreto. O subtexto pode estar relacionado a mensagens, ao contexto ao qual a história foi criada ou só ao contexto da própria história

E nisso, entramos em um ponto bem importante.

O contexto importa!

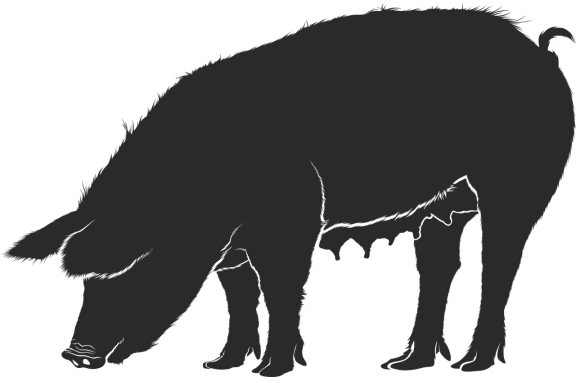
Mas, meu deus, o que é o contexto?

O contexto é tudo aquilo que acompanha a situação.
Se uma pessoa soca outra, o contexto é tudo aquilo que levou ela a fazer aquilo. Mas também é tudo aquilo que fez o autor escrever a cena do soco.

Pode ter sido só a vontade de escrever alguem levando um murro, ou pode ter sido muito mais.

Subtexto

O livro Revolução dos Bichos, de George Orwell, foi escrito quando o autor estava descontente com regimes socialistas. Esse é o contexto da obra e lê-la com esse pensamento pode torná-la ainda mais interessante.



Então, entender o contexto de uma obra pode ajudar muito com o subtexto. Começar a se questionar o porquê de tal autor ter escrito aquilo pode ajudar a entender o que ele quis dizer, e é justamente essa parte interpretativa que acaba sendo o subtexto da história.

A mesma coisa acontece quando nós queremos escrever algo.

Porque queremos escrever aquela história?

- É uma critica a nossa sociedade atual?
- Um apelo nostálgico à sociedade passada?
- Ou um lembrete de que tudo poderia estar bem pior?

Pensar sobre isso pode fazer sua história ficar cada vez mais rica em detalhes tendo cada vez menos exposição. A dica mais importante que temos pra dar sobre isso é:

Nunca trate seu público como burro.

A sutileza é a maior arma de um escritor e quando estamos no meio do processo criativo isso é algo importante pra se levar em conta. O que não quer dizer que você precisa deixar isso em códigos. Trabalhe com um meio termo. E encontra-lo não é fácil, mas entendendo que você pode se beneficiar do contexto da cena para criar algo melhor, já ajuda muito.

Referências Bibliográficas

Sites:

http://www.dicasdeescrita.com.br/ficcao/estrutura-de-tres-atos/

https://comunidade.rockcontent.com/jornada-do-heroi/

https://obasicoemletras.wordpress.com/2013/06/30/estruturas-narrativas-o-esquema-quinario-2/

Livros:

O Herói de Mil Faces - Joseph Campbell

Mangá in Theory and Practice - Hirohiko Araki

A Jornada do Escritor - Christopher Vogler

Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness - Maureen Murdock

Licença

Todas as imagens e vetores foram retiradas do site Pixabay e Freepik, as licenças para o uso das imagens retiradas do site Pixabay se encontram no documento a seguir:

https://pixabay.com/pt/service/license/

Agradecimentos

Trovador: Idealizador do canal, responsável pela edição e produção de podcasts.

Bardo: Idealizador de conteúdos, redator, responsável pela pesquisa, roteiro e diagramação do ebook, ***juntamente com um diagramador anônimo***

Maga das Batatas: Amante de batatas, editora, colaboradora e maravilhosa.

"O ser humano é constituído de duas coisas: carbono e histórias"

Ian Fraser

(Autor de Noir Carnavalesco e da Saga Araruama)

MEROS
M
MENESTREIS